Nintendo®

ディスクカードを書き換えたキミのための

じょうずなシールのはりかた

1 まず右のページのディスクカード用の四角いシールを１枚、きれいにはがします。

2 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、隅をきちんとあわせてはりましょうネ。

3 もう１枚のシールも同じようにきれいになれば、完成です。

4 シールの四隅をもう１度軽く押さえたらOK。サア、キミもやってみよう！

●ディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。ただし、このシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。

▼メトロイド　SIDE A用シール

ファミリーコンピュータ ディスクシステム

SIDE A

© 1986 Nintendo　MADE IN JAPAN

▼メトロイド　SIDE B用シール

ファミリーコンピュータ ディスクシステム

© 1986 Nintendo　MADE IN JAPAN

もくじ

メトロイド™
ストーリー

コスモ歴2000年代、銀河系では、多くの惑星からの代表者からなる、議会をもとに「銀河連邦」を設立し、繁栄の時代を迎えていた。文明や文化の交流が盛んに行われ、多

くの星間連絡船も行き来していたが、一方でその船を襲う宇宙海賊も現われた。

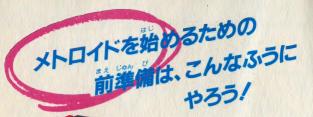
連邦局は銀河連邦警察を組織したが、海賊の攻撃は強力で広大な宇宙の中で捕えることは困難であった。そこで連邦局では連邦警察とは別に勇猛果敢な戦士たちを集め、海賊たちと戦わせた。彼らは宇宙戦士(スペース・ハンター)と呼ばれ、海賊を捕え賞金を受け取る、宇宙の賞金稼ぎであった。

コスモ歴20X5年、重大な事件が起きた。外宇宙調査船が宇宙海賊に襲われ、「惑星SR388」で発見された未知の生命体のカプセルを奪われてしまったのである。生命体は一種の浮遊生命体で、β線を24時間照射すれば活動を再開し増殖する。しかもSR388星の文明は、何者かによって破壊された疑いがあり、発見された生命体に原因がある可能性が強かった。不用意に増殖させると非常に危険なのだ。この生命体を「メトロイド」と名付け地球へ持ち帰ろうとしたところを、宇宙海賊に奪われてしまったのだ！

「メトロイド」が海賊(かいぞく)の手(て)によって増殖(ぞうしょく)され、武(ぶ)器(き)として使(つか)われるようになれば銀河(ぎんが)文明(ぶんめい)が破滅(はめつ)してしまう。連邦警察(れんぽうけいさつ)は必死(ひっし)の捜索(そうさく)の末(すえ)、海賊(かいぞく)の本(ほん)拠地(きょち)「要塞惑星(ようさいわくせい)ゼーベス」を発見(はっけん)、総攻撃(そうこうげき)を行(おこな)ったが、海賊(かいぞく)の抵抗(ていこう)は強(つよ)く、攻(せ)め落(お)とすことはできなかった。要塞(ようさい)の中心部(ちゅうしんぶ)ではメトロイドを増殖(ぞうしょく)させる準備(じゅんび)が着々(ちゃくちゃく)と進(すす)められているらしい。

連邦警察は最後の手段として宇宙戦士をゼーベスの内部に侵入させ、要塞の中心であるマザーブレインを破壊する作戦を決定。選ばれた宇宙戦士が「サムス・アラン」である。彼は最も優秀な宇宙戦士であり、絶対不可能といわれた数多くの事件を解決してきた。全身にサイボーグ強化手術をうけ超能力も身につけた人物で、敵のパワーを吸収する彼のスペース・スーツは海賊たちにも恐れられていた。しかし彼の真の正体はまったく謎に包まれていた。

惑星ゼーベスは自然の要塞で、外側は特殊な岩におおわれ、内部が複雑な迷路になっている。しかも、海賊の手によって様々な仕掛けや〝わな〟がはりめぐらされており、いたるところに不気味な海賊の手下が待ちうけている。サムスはゼーベスの侵入に成功。残された時間は少ない。サムスはメトロイドを倒し、銀河文明を救えるだろうか？

メトロイドを始めるための前準備は、こんなふうにやろう!

ディスクシステムゲームを起動しよう

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し本体をON! するとタイトル画面が出てくるので、ディスクカードのSIDE Aを上にしてセット。画面が出ないときは接続を確認しよう。

→

“NOW LOADING…”という画面のあとしばらく待つと、左の画面が出てくる。もし“A,B SIDE ERR.07と出たときは、SIDE A、Bをもう1度よく確認して、SIDE Aを上にしてセットしよう！

するとお待ちかねの右のようなタイトル画面が出てくる。画面の指示どおりにSTARTボタンを押すとモードセレクト画面へ進める。もしうまく起動しなかったときは、52ページの一覧表で原因を調べて、必要な処置をしよう！

ゲームをはじめるまえに まずキャラクタをつくる

キミが買ったばかりのディスクカードの中には、ゲームの主人公サムスはいない。サムスは、プレイヤー自身が登録することによってはじめて、作られるんだ！

●まずは名前登録からはじめてみよう！

ディスクカードのSIDE A をセットしてタイトル画面が出たらSTARTボタンを押そう！

そして左の画面が出たら、SELECTボタンでカーソルを「ナマエトウロク」に合わせて、STARTボタンを押すと右の画面が出てくるんだ。

そして、十字ボタンで下わくの文字を選択し、Ⓐボタンで決定。訂正したいときはⒷボタンを押せば、１つ左にカーソルが戻る。終ったら、「トウロク　オワル」にカーソルを合わせてSTARTボタンを押そう。

●サムスを作りかえたいときには

「KILL　MODE」にカーソルを合わせSTARTボタンを押す。作り直したいサムスにカーソルを合わせSTARTボタンを押し名前を消す。そして「KILL オワル」にカーソルを合わせスタートボタンを押す。

●いよいよゲームがスタートするぞ！

SELECTボタンで名前登録してあるサムスのひとりを選んでSTARTボタンを押す。そしてSIDE Bを上にセットすれば、スタートだ。

GAME OVERになってしまったら

●コンティニューの場合は

SELECTボタンでCONTINUEを選び､STARTボタンを押す。サムスの機能はそのままで、ゲームオーバーになった面の最初から始められる。

●セーブしたい場合は

SAVEをセレクトして、STARTボタンを押し、下の写真のようなメッセージが出たらSIDE Aをする。サムスの機能などが記録されるよ。

セーブされる内容は…

●サムス自身の持つ機能（取ったエネルギータンクの数、取ったパワーアップアイテム、取ったミサイルの数）●サムスのエネルギーが0になった回数●倒した主な敵（小ボスetc.）●ゲームに要した総時間●プレイヤーが登録したサムスの名前

●ゲームを途中でやめたいときには…

STARTボタンでポーズをかけてコントローラIIのⒶボタンと十字ボタンの上を同時に押そう。

ゲームを進めていくために これだけは覚えてほしい 注意事項

巨大機械生命体 マザーブレインを破壊しろ！

サムスの目的は基地面にあるマザーブレインを破壊することだ。途中、アイテムを捜し、小ボスを倒して進んでいこう。

コントローラの使いかた

コントローラⅠのみを、使う。十字ボタンでサムスを動かす。Ⓐボタンでジャンプ、SELECTボタンで武器を選び、Ⓑボタンで敵を攻撃する。

銃を上に向ける

ビーム／ミサイルのセレクト

サムス左右移動

I

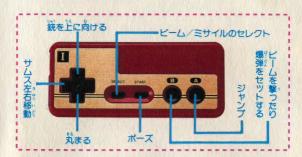
SELECT　START

B　A

ビームを撃ったり爆弾をセットする

ジャンプ

丸まる

ポーズ

画面上の表示部分のみかたは…

右の写真のように、ゲーム中はサムスのデータが画面表示されるようになっている。最初はエネルギーの表示だけだ。途中、エネルギータンクやミサイルを取ると、その数も表示されるようになる。サムスのデータを把握しよう！

エネルギーボールを取ると…

敵を倒すとエネルギーボールを出すことがある。これを取るとサムスのエネルギーが回復する。ただし、99以上にはならないからね。

アイテムを捜し出し、サムスをパワーアップさせることが、ゲーム攻略の決め手だ！

ゲームスタート時のサムスは、ショートビームしか持っていない。アイテムのある部屋を捜してアイテムを取ると、サムスがパワーアップするぞ！

パワーアップすると、波動ビーム、スクリューアタック、爆弾などが使え、様々な攻撃ができるようになるんだ。アイテムは10種類ある。たくさん集めて、キミのサムスをパワーアップさせよう！

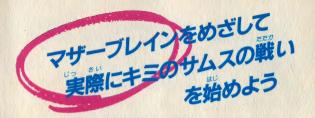
■要塞ゼーベスの中は3エリアに分かれる

要塞内にはブリンスタ（岩の面）、ノルフェア（火の面）、ツーリアン（基地の面）の3エリアがある。前の2エリアをクリアしないとツーリアンには進めないぞ。

小ボスの部屋を捜し出して退治しよう！

ブリンスタとノルフェアの2つの面には、小ボスの部屋が隠されている。小ボスを倒してはじめて、その面をクリアできたことになる。

マザーブレインをめざして実際にキミのサムスの戦いを始めよう

広大な迷路をクリアしよう

要塞惑星ゼーベスの中は複雑に入り組んだ迷路になっているんだ。むやみに進んでいくと迷ってしまうから、気をつけよう。次のページの全景図を参考に、自分が今どのあたりにいるのか、確認しながら進んでいこう。自分でマップをつくるのも効果的だぞ！

これが要塞惑星ゼーベスの全景図なのだ！

要塞惑星ゼーベスの中は、下のイラストのようになっている。ブリンスタとノルフェアには小ボスの部屋が隠されているんだ。小ボスの部屋を捜し、

２匹の小ボスを退治すると、ツーリアンに通じるエリアに橋がかかり、マザーブレインのいる基地内部へと進める。またところどころにあるゲートには、ビーム１発で開く青いもの、ミサイル５発の赤いもの、ミサイル10発のものの３種がある。

すべてのエリアはブリンスタから始(はじ)まる

ゲームのスタート地点(ちてん)では強敵(きょうてき)が少(すく)ないので、着実(ちゃくじつ)に敵(てき)を倒(たお)しパワーアップアイテムを取(と)っていこう。注意(ちゅうい)したいのは水(みず)の部分(ぶぶん)。水中(すいちゅう)に落(お)ちるとエネルギーが減(へ)るぞ。

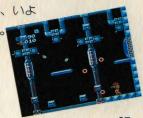
難関(なんかん)、ノルフェアの炎(ほのお)の海(うみ)に挑(いど)め！

炎(ほのお)の海(うみ)に落(お)ちると、サムスのエネルギーが、どんどん減(へ)ってしまう。足(あし)場(ば)が狭(せま)いので、ジャンプしたあと確実(かくじつ)に着地(ちゃくち)することだ。

2匹の小ボスが、サムスを待っている！

ブリンスタとノルフェアでは小ボスの部屋を捜し小ボスを倒そう。どこかに小ボスの部屋に通じるエリアがあるはず。パワーアップして進んでいこう！

マザーブレインを破壊すると何かが起こる!?

2匹の小ボスを倒したら、いよいよ最終のツーリアンだ。メトロイドはあるアイテムがないと倒せないぞ。そして巨大機械生命体マザーブレインの正体は？

要塞惑星ゼーベスには、数多くの敵キャラが出現する！

性格の違う多くの敵キャラたちが出現し、サムスの行く手をさえぎる。出現する場所や動きかた、有効な倒しかたを覚えてゲームを進めていこう!!

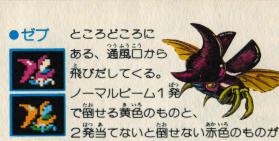
まずはブリンスタの敵キャラ

ブリンスタでは7種類の敵キャラが出現する。着実に倒し、先にススメ！

●メロ　岩や壁を通りぬけることができる。集団でおそいかかってくる習性がある。

●ゼブ

ところどころにある、通風口から飛びだしてくる。ノーマルビーム1発で倒せる黄色のものと、2発当てないと倒せない赤色のものがいるので注意！

●ジーマ

足から粘液を出しながら床などにそって上下左右に進む攻撃力の強い

赤色のものと弱い黄色のものの2種類ある。

●スクリー

天井にはりついて待ちぶせていて、サムスが近づくと回転しながら攻撃してくる。

●リッパ

頭脳を持たず、ゆっくりとまっすぐ飛んでいるだけの不思議な生物だ。

●ウエーバー

ひらひらと不規則に飛びまわっていて、撃ちにくい。かなりの強敵だ。

●リオ

上の壁から、サムスに向かって飛んでくる強敵。攻撃力の強い赤色と弱い黄色の2種類。

小ボス

小ボスの部屋Ⅰに出現する敵

ブリンスタのどこかに、小ボスの部屋Ⅰが隠されている。部屋では7種類の敵が出現する。

●メム

岩や壁を通りぬけることができる。集団でサムスにおそいかかってくるので注意。部屋の中ではいちばん弱い敵なので確実に倒そう。

●ギガ

通風口から出現し、左右に飛んで移動する。2種類いて、茶色のものは2倍の攻撃力をもつ。

●スクリー

天井から大羽をドリルがわりにして、サムスにおそいかかる。地面を掘るときの岩のかけらに注意。

●ジーラ

床などにそって上下左右に進む。地下に生息する軟体動物。青色のほうが攻撃力が強い。

●リッパ

おそってはこないでゆっくりとまっすぐ飛んでいるだけだが、戦わないで逃げたほうが賢明。

●サイドホッパー

2段ジャンプをしながら、サムスにおそいかかってくる強敵だ。小ボスの次に強い攻撃力をもつので注意しよう。ミサイルなら1発で倒すことができる。

●クレイド

小ボスの部屋Ⅰの主。腹から角を飛ばし、背中からもくるくる回る角を飛ばす。攻撃力は強く、やられるとかなりのエネルギーを奪われてしまうので注意。

次はノルフェアの敵だ！

ノルフェアでは９種類の敵キャラが出現する。敵の特徴をつかめ！

●メラ

集団で行動し岩や壁を通りぬける。ノーマルビーム１発で倒せる。この面で最も弱い。

●スクウィプト

溶岩から飛びだしてふたたび溶岩の中に落ちる。ノーマルビームでは倒せない。

●ポリプ

通風口から吹き出てくる弱い敵。生命力を持たない毒性の溶岩だ。

●ソーバ

全身が鋭い耐熱性の毛でおおわれ、床や壁をはい回っている。ミサイル1発で倒せる。ノーマルビームなら青色のもので2発、黄色のもので4発当てないとならない。

●ガメト

全身が超硬質の皮でおおわれている。通風口から飛び出してサムスにおそいかかってくる。赤色のものは、攻撃力が2倍になる。

●リッパII

岩の面に出現するリッパがより進化したもの。後部から火を吹いて高速飛行している。動きや形は同じだが、速度が速くなっている。

●ドラコーン

溶岩の中から顔を出してサムスに向かって火を吹きかけてくる。火にやられると、サムスのエネルギーが減ってしまうので注意が必要。溶岩の海に住む古代竜だ。

●マルテビオラ

壁に反射しながら飛び回っている単素生命体。かなりの強敵。反射しながら飛びはねるので倒しにくい。ノーマルビームだと苦しいのでパワーアップして戦おう。ミサイルなら1発で倒せる。

●ゲルーダ

高熱を発する皮膚を持ち、体内エネルギーを外に放出することで飛び回る、かなりの強敵だ。とくに赤色のものは強いので要注意。この面では攻撃力が最も強い。

小
ボス

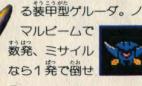
小ボスの部屋IIに出現する敵は

ノルフェアのどこかに、小ボスの部屋IIがあり、6種類のキャラが出現する。

●ゼボ

通風口から飛び出てくる。青色のものは1発、黄色のものは2発で倒せる。部屋の中ではいちばん弱い敵だぞ。

●ホルツ

天井から出現し、サムスにおそいかかってまた天井に戻る。2本の角を武器にする装甲型ゲルーダ。ノーマルビームで数発、ミサイルなら1発で倒せる。

●ビオラ　飛ぶことができず、地面をはい回っている。マルテビオラの幼生。ノーマルビームで青色のものは2発、黄色のものは4発で倒せる。ミサイルならともに1発でOK。

●マルテビオラ

火の面にも出現する。動きかたがすばやいので要注意。高温によって溶けた岩石に、マザーブレインが生命力を吹き込んだものと思われる。同じ部屋のホルツ、デスギーガと同じ攻撃力をもつ強敵なんだ。

●デスギーガ

ジャンプをくり返しながら、サムスに向かっておそいかかってくる。小ボスの次に、強い攻撃力をもつ。ノーマルビームで数発、ミサイルなら1発で倒すことができる。

●リドリー

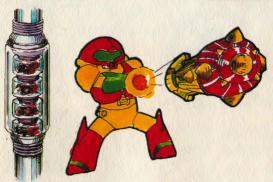
小ボスの部屋IIの主。空中に飛び上がって火を吹く。惑星ゼーベスの先住生物で、マザーブレインによってコントロールされている。

ツーリアンに出るのは強敵だ

未知の生命体メトロイドを退治して大ボスのマザーブレインを破壊しよう。

●リンカ　最終のこの面で突如吹き出す火の玉のようなもの。次々と吹き出してくるがそんなに強い攻撃力はない。

●メトロイド
惑星ＳＲ388星で発見された浮遊生命体。サムスの体にとりつき、エネルギーを吸い取る。ビームで攻撃すると後退するが、倒すことはできないのだ！

●ゼーベタイト　マザーブレインの生命維持をするために必要なエネルギー源。単なる生命維持装置で攻撃してこないが、破壊するためにはミサイルが絶対必要だし、１発だけでも倒せない。その他の武器は効かないので注意しよう。

●マザーブレイン

宇宙海賊の本拠地「要塞惑星ゼーベス」の中枢。メトロイドを増殖させて、宇宙征服を狙っている。ゼーベタイトがエネルギー源。巨大機械生命体といわれているが、その正体は誰も知らない。キミはマザーブレインを破壊し、メトロイドがこれ以上増殖するのを防ぐことができるか!?

?

マザーブレインを破壊すると…

最後の敵マザーブレインを破壊すると、次の瞬間メッセージが表示され、何かが起こるぞ！ 何が起こるかはまだ秘密だけど、ゲームはさらに続くんだ。

ゲーム攻略のカギはパワーアップアイテムを捜し出すことだ！

ゲームスタート時のサムスは、ノーマルビームしか持ってなく、攻撃力は弱い。パワーアップアイテムを捜して取り、サムスを強くしよう！

●パワーアップアイテムを出現させるには…

要塞ゼーベス内のどこかに、アイテムの部屋が隠されている。その部屋を捜し像の持つ水晶玉を撃つとパワーアップアイテムが出現するぞ。

ロングビーム

ビーム砲の射程距離が、長くなる。アイスビーム、波動ビームにも効く。敵を離れた位置から倒せる便利なアイテム。

アイスビーム

敵を一定時間凍らせることができる。ロングビームを取っていればロングアイスビームになる。波動ビームとの併用はできない。

波動ビーム

ビームが波うって飛ぶ。通常のビームより、攻撃力が増す。ロングビームを取っていればロング波動ビームになるぞ。

スクリューアタック

回転ジャンプをしながら敵を倒すことができるようになる強力なアイテムだ。この回転ジャンプ攻撃をしているあいだは、サムスの体がチカチカと点滅する。

ハイジャンプ

サムスのジャンプする能力が増して、通常の1.5倍の高さが飛べるようになる。高い壁を越えて新しい世界へ進めるぞ。絶対欲しいアイテムだ。

バリア

これを取ると、サムスの耐久力が増し、敵からダメージを受けたときのエネルギー消費量を、通常の半分に減らすことができる。強敵との戦いを有利に進めていくために必要だ。

丸まり

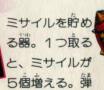
このアイテムを取ると、サムスの体は丸まって小さくなれる。狭い通路も通れるようになるので便利だ。サムスのエネルギーがなくなるまで有効だ。

爆弾

丸まった状態で爆弾を使える。Ⓑボタンで爆弾をセットして敵にダメージを与えることができる。

エネルギータンク

エネルギーを貯めていられる器。通常99までしか貯められないエネルギーが、タンク１個につき100増える。最大５個まで取れる。１つでも多く捜し出してサムスのエネルギーを増そう！

ミサイル

ミサイルを貯める器。１つ取ると、ミサイルが５個増える。弾は倒した敵から集め、最大255発まで持てる。SELECTボタンで選んでⒷボタンで発射。

これだけは覚えておいてほしい注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守って、こわさないようにしようね。

ディスクカードは大切に取り扱おう

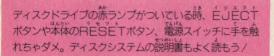
●ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！　それから、そこを汚したり傷つけたりしないようにも気をつけよう。

●湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管しよう。

●ゴミゴミしたところは大キライ！　ホコリはディスクカードの大敵なのだ。

●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力があるから、近づけないでね。

●踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておくように！

ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう！

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう／

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう１度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20～40	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持っていって、相談しよう。

1986年8月15日　初版

発行　任天堂株式会社
〠605　京都市東山区福稲上高松町60番地

編集　株式会社徳間書店
〠105　東京都港区新橋4-10-1

印刷　大日本印刷株式会社

メトロイド
任天堂

ソフト書き換え申し込みについて

- ゲームを書き換えたい場合は、お近くのディスクライター設置店へディスクカードをご持参ください。お近くに設置店がない場合は、当社でも書き換えを致します。
- 希望するゲーム名と必要事項を記入していただき、表示金額分の郵便切手と、お持ちのディスクカードを同封の上、申し込み書と共に、下記へお送りください。

☆なお、郵送の場合は、170円分の切手を貼ってください。

> ※ディスクカードは必ずカードジャケット・カードケースに入れてお送りください。

■費用／①ゼルダの伝説　②謎の村雨城　⑪メトロイド
各500円(書換料)＋100円(解説本)＝６００円
③ベースボール　④テニス　⑤ゴルフ　⑥サッカー
⑦麻雀　⑧スーパーマリオブラザーズ
⑨スーパーマリオブラザーズ2　⑩バレーボール
各500円(書換料)取扱説明書つき＝５００円
※返信用送料は必要ありません。

■送り先／〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂㈱本社　ディスクカード係 宛

キリトリ線

申し込み書

書き換え希望ソフト			
	③⑦ ④⑧ ⑤⑨ ⑥⑩	A面	
		B面	
	① ② ⑪	※ 両面	

※①、②はA・B両面で1ソフトとなります。

郵便切手［　　］円分とディスクカード同封の上、申し込みます。

ご住所	□□□-□□		
ふりがな		年令	才
お名前			
TEL			

FMC-86723